



FUSSBALLCLUB WÄDENSWIL

POSTFACH 8820 WÄDENSWIL

Regeln für den Schieber-Jass am Grümpi 2011

Kategorie D: Dorfmansschaften

Einleitung

Nach jedem Fussballspiel (ausgenommen Finalsple) werden gleichzeitig zwei Schieber-Jasspartien ausgetragen, wobei pro gewonnene Partie ein zusätzlicher Punkt gewonnen werden kann. Eine Partie gilt beim Erreichen von 2500 Punkten als gewonnen.

Es wird nach dem allgemeinen und anerkannten Regelwerk 'Puur, Näll, As' gespielt, welches nachfolgend aufgeführt ist. Kommt es dennoch zu Unklarheiten, trifft der Spielleiter eine verbindliche Entscheidung.

Die Karten

Gestaltung und Werte

Es wird mit dem deutschschweizerischen Kartenspiel gespielt, welches aus den 4 Farben: Schelle, Schilte, Rose und Eichel besteht. Pro Farbe gibt es 9 Karten. In absteigenden Stichwerten: As 11 Punkte, König 4 Punkte, Ober 3 Punkte, Under 2 Punkte, Banner 10 Punkte. Keine Punkte für: Neuner, Achter, Siebner, Sechser. Somit ergeben 4 Farben mal 9 Karten = 36 Spielkarten total.

Wertänderungen

Beim Trumpfspiel zählt der Trumpfpuur (Under) 20 Punkte und ist die stärkste Spielkarte. Der Trumpfneuner, Näll genannt ist 2. stärkste Spielkarte und zählt 14. Punkte. Beim Obenabspiel sind die 4 Asse (11 Punkte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von König, Ober, Under, Banner, 9, 8 (8 Punkte), 7, und 6. Beim Undenufe hingegen sind die 4 Sechser (11 Punkte) die höchsten Stechkarten, gefolgt von 7, 8 (8 Punkte), 9, 10, Under, Ober, König und As. Die Under zählen jeweils 2 Punkte und die 9er 0 Punkte. Für den letzten Stich gibt es zusätzlich 5 weitere Punkte. Alle Spiele ergeben somit jeweils total 157 Punkte. Bei Spielen ohne Trumpf werden für die nicht gezählten 18 Punkte mehr für Trumpfpuur und 14 Punkte für Nell = 32 Punkte in Form der gezählten 4 Achter (32 Punkte) geschrieben.

Das Spielverteilen

Der Kartenmischer lässt die Karten von seinem Hintermann abheben und zwar hebt dieser mindesten 3, maximal 35 Karten ab. Gegen den Mischer kann Protest erhoben werden und die Karten müssen neu gemischt werden. Ausgegeben wird in Gegenuhrzeigerrichtung. Die Karten werden von oben abgenommen und je Spieler 3x3 Karten verteilt. Jeder Spieler erhält gleichviel Karten.

Das Spiel

Spieleröffnung - Farben- Untertrumpfen

Geht während dem Spiel eine Karte verloren, so entscheidet der Gegner ob neu ausgegeben wird. Der Erstausspieler, rechts vom Kartengeber kann die Spielkarte frei wählen. Ohne Bemerkung ist die 1. Spielkarte immer Trumpf. Daher klare Deklaration bei Obenabe und Undenufe. Es muss immer gefarbt werden. Ausnahme bleibt der Trumpfpuur. Ansonsten dürfen Karten nach beliebiger Wahl angegeben werden. Es darf nur untertrumpft werden, wenn ausser Trumpfkarten keine anderen Karten mehr im Spielerbesitz sind.



FUSSBALLCLUB WÄDENSWIL

POSTFACH 211 8820 WÄDENSWIL

Unkorrekte Spielhandlungen

Wenn von einem Spieler gleichzeitig 2 Karten gegeben werden, so verlieren beide Karten den Stichwert. Der Gegner entscheidet welche Karte welchem Stich beigegeben wird. Wird bei Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, so verlieren alle Trumpfkarten des fehlbaren Spielers ihren Stichwert. Beim Nichtfarben verlieren die Fehlkarte und die irrtümlich zurückbehaltene Karte ihren Stichwert. Liegt der Stich noch offen, so erfolgt Korrektur. Wird der Fehler erst danach bemerkt, so kann die Gegenpartei die Annullierung des betreffenden Spiels verlangen. Die zurückbehaltene Farbe und die Trümpfe verlieren, Trumpfpuur ausgenommen ihren Stichwert. Die Partie jedoch wird nicht abgebrochen.

Irrtümer beim Spielen - Bock - Kartenverrat - Karteneinsicht - Vorspielen

Legt ein Spieler seine restlichen Karten auf den Tisch mit der Bemerkung Rest und hat nur 1 Karte welche schlechter ist als die beste der Gegenpartei, so gehen alle Stiche an den Gegner. Der Ausruf 'Bock' und das 'Klopfen' sind nicht erlaubt. Bemerkungen und Antworten welche den Spielverlauf beeinflussen sind ebenfalls verboten. Der Gegner hat das Recht bei Verstoss das entsprechende Spiel zu annullieren. Karten welche bereits gekehrt sind, auch die eigenen dürfen nicht mehr angeschaut werden. Die Punkte der dennoch eingesehen Karten gehen an den Gegner. Eine vorgespelte Karte verliert den Stichwert.

Das Schreiben

Geschrieben wird auf der Schreibunterlage in Z-Form oben je Strich 100 Punkte, Mitte je Strich 50 Punkte, unten je Strich 20 Punkte. Einzelpunkte werden rechts unten notiert, wobei die nicht aktuellen Zahlen gestrichen werden. Die Zahlen sind für die Mitspieler gut lesbar zu notieren. Korrekturen können auch noch während des darauf folgenden Spieles verlangt werden. Das erzielte Resultat darf solange geschrieben werden, bis der Schreiber seine erste Karte im neuen Spiel gegeben hat. Wenn am Schluss beide Parteien vergessen zu zählen und die Karten wurden bereits zusammengelegt, so muss versucht werden die Stiche nachzuvollziehen und die ungefähre Punktzahl errechnet werden. Ein Wiederholungsspiel gibt es nicht. Ein Kontermatch wird wie ein normaler Match mit 100 zusätzlichen Punkten geschrieben. Ist der Trumpf Schelle oder Schilte wird das Doppelte der erreichten Punktzahl geschrieben. Bei Obenabe oder Undenufe wird das Dreifache der erreichten Punktzahl geschrieben.

Der Weis

Bewertung

Bei mindestens 3 aufeinander folgenden Karten (Dreiblatt) kann gewiesen werden. Es zählen folgende Weispunkte bei entsprechender Anzahl aufeinander folgenden Karten: 3 = 20, 4 = 50, 5 = 100, 6 = 150, 7 = 200, 8 = 250 und 9 Karten = 300 Weispunkte. Im Weiteren kann gewiesen werden: 4 x je die Asse, Könige, Ober und Banner zu 100 Punkte. Gemäss neuer Jassregel gibt es nun auch 100 Weispunkte für 4 Sechser, Siebner und Achter. 4 Neuner zählen 150 und 4 Under 200 Punkte. Übers Kreuz weisen ist erlaubt.

Weismeldung - Weisgültigkeit - Schreibweise

Gewiesen wird direkt beim Ausspielen. Wird die Karte vom nachfolgenden Spieler gedeckt, so kann nicht mehr gewiesen werden. Der letzte Spieler kann weisen bis das Spiel gekehrt ist. Wer falsch meldet kann nur solange korrigieren, als seine gespielte Karte noch nicht gedeckt ist. Wer zuwenig Weispunkte meldet darf im Nachhinein nur die gemeldeten Punkte schreiben. Beim ersten Durchgang wird nur der höchste Weis angesagt. Ist dieser gültig, so können weitere gleichhöhere oder niedrigere Weise gemeldet werden. Dies muss sofort erfolgen, bevor der Weisende zum 2. Stich kommt. Weisdeklarationen können bis zum 2. Stich erfragt werden. Nach Ablauf des 1. Spiels wird der gültige Weis festgestellt. Sind die Weise gleich hoch, so darf der Zweitweisende nur mit gut antworten. Die Bemerkung 'Vorhand' gilt als Spielverrat und ermöglicht dem Gegner auf Verlangen eine Spielannullation. Wird weiterspielt verlieren die Gegnerischen Weiskarten ihren Stichwert. Die Meldung von Weisen, welche nie Gültigkeit er-



FUSSBALLCLUB WÄDENSWIL

POSTFACH 211 8820 WÄDENSWIL

langen ist nicht erlaubt. Die dadurch verratenen Karten verlieren Stichwert oder der Gegner kann das Spiel annullieren. Sollte eine Weismeldung irrtümlich erfolgen, so kann der Gegner im Nachhinein auch seine kleineren Weise melden. Erweist sich die Deklaration als nicht genau und wird der Gegner dadurch benachteiligt, so kann dieser das Spiel ebenfalls annullieren. Der gültige Weis hat bis spätestens zum Ausspiel des 2. Stiches unaufgefordert benannt zu werden. Bei der Deklaration des Weises wird immer die ranghöchste Karte genannt. Dies gilt auch beim Undenufe. 6,7 und 8 gelten als Dreiblatt vom 6. Für die Gültigkeit des Weises ist kein Stich erforderlich.

Die Stöcke

Stellung - Schreibweise - Stöcke beim Ausmachen

König und Ober von Trumpf werden als Stöcke bezeichnet und zählen 20 Punkte. Sie geniessen eine Vorzugsstellung. Gewiesen werden die Stöcke beim Ausspielen der zweiten Stöckkarte. Wird die 2. Stöckkarte vom nachfolgenden Spieler gedeckt, bevor der Stöckinhaber deklariert, können die Stöcke nicht mehr gewiesen werden. Der Partner darf seinen Mitspieler nicht auf die Deklaration der Stöcke aufmerksam machen. Geschieht dies dennoch, so dürfen die 20 Punkte nicht geschrieben werden. Bei ordnungsgemäsem Weis werden sie sofort geschrieben, spätestens bis zum Ausspiel des 2. Stiches, auch wenn kein Stich erzielt wurde. Stöcke im Zusammenhang mit einem gültigen Weis müssen nicht separat gewiesen werden. Beim Ausmachen dürfen die Stöcke jederzeit vorgewiesen werden, sofern die 20 Punkte zum Fertigmachen genügen, unabhängig eines Stiches oder dem Ausspielen der 2. Stöckkarte. Sofern die Ausmachregel entscheidet, können die Stöcke vorgewiesen werden, bis der Stich umgekehrt ist.

Das Ausmachen

Die Ausmachregel lautet Stöck - Wys - Stich. Haben bei Ablauf des 1. Stiches beide Parteien das Ziel erreicht, so zählen zuerst die Stöcke auch im Zusammenhang mit einem gültigen Weis oder dem 1. Stich. An 2. Stelle wird der Weis gewertet und erst dann der erste Stich. Reicht es beim 1. Stich des letzten Spieles keiner Partei, sich zu bedanken, entscheidet der Stich mit welchem die erforderlichen Punkte erreicht wurden. Wer sich mit Weis bedankt muss dafür keinen Stich erjassen. Ab dem 2. Stich geniessen die Stöcke kein Vorrecht mehr, es sei, sie reichen zum Ausmachen, dann dürfen sie vorgewiesen werden. Üblicherweise wird das Spiel mit einem 'wir bedanken uns' als siegreich erklärt. Es gelten jedoch auch alle anderen Ausdrücke, welche klar signalisieren, dass das Spiel gewonnen wurde. Das Bedanken eines Spielers ist auch für seinen Partner verbindlich, unabhängig, wer Schreiber ist. Wer sich frühzeitig bedankt verliert das Spiel. Zum Ausmachen dürfen die Kartenpunkte des noch auf dem Tisch liegenden Stiches hinzugezählt werden. Das zählen der Karten während des Spieles, um festzustellen, ob es zum Ausmachen reicht, ist nicht erlaubt. Die nachzählende Partei verliert das Spiel.